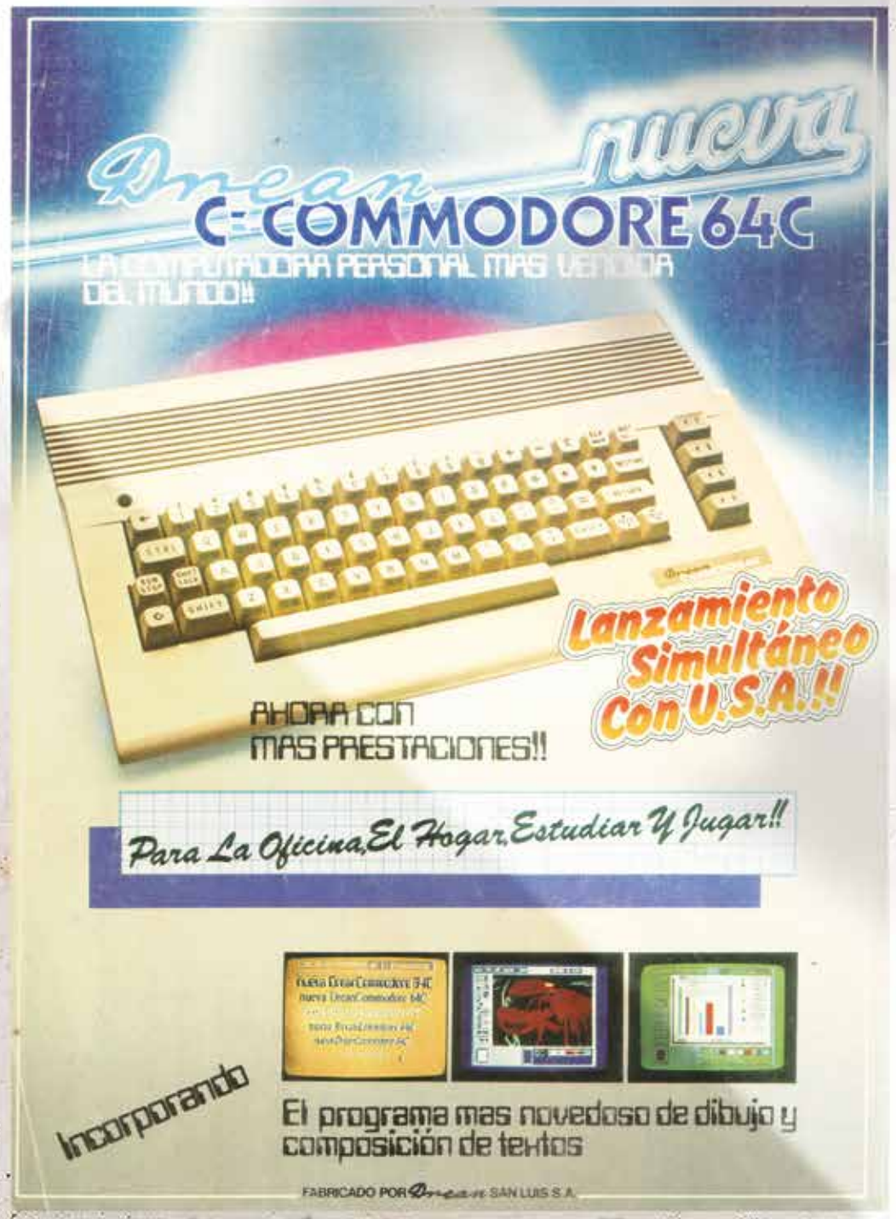
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 6 · NÚMERO 40
MAYO 2023 · ARGENTINA $1600



REVISTAREPLAY.COM.AR

TE CANTAMOS LAS 40

Hace unas semanas participamos de un stream que organizan los colegas de Extragamers, en donde hablamos del pasado, el presente y el futuro de nuestra humilde publicación.

En un momento nos preguntaron si no nos molestaba tener que competir con publicaciones como *Retro Gamer*, que casi por el mismo precio que ***Replay*** ofrece muchísimas más páginas de contenido. Nuestra respuesta con Juani fue concisa: en absoluto nos jode. Lo que mata es la desigualdad..., la desigualdad en la distribución de la pauta oficial en los medios gráficos. ***Replay*** forma parte de la Asociación de Revistas Culturales Independientes de Argentina (AReCIA), desde donde peleamos, entre otras cosas, por una distribución justa de la pauta oficial. Cuando ven una página con propaganda del Estado, no significa que nos llegó plata: llegan las órdenes de pauta, pero la plata aparece 6 o 10 meses después. ¿A Clarín o La Nación les demorarán así los pagos? Por suerte, podemos subsistir sin ella gracias a las suscripciones de nuestros lectores. Pero cuando aparece un pago, nos sirve para ampliar páginas, comprar unas birras en una reunión de sumario o, mejor aún, repartirlo entre los que laburamos haciendo esto.

Hace poco también estuve pululando por el Discord de otros amigos de la casa, la gente de Acción Dev. Allí, un miembro de esa comunidad mencionaba, con mucho desánimo, que si bien había ganado un premio de $150.000 por la convocatoria CreAr Videojuegos en Argentina (justamente organizada por la Secretaría de Medios y Comunicación), nunca se lo pagaron, no le responden los mails y le dan mil vueltas. Allí saltaron otros más a mencionar una situación análoga, donde recién les pagaron prácticamente al año. Todas estas cifras, las de las pautas de medios independientes, de premios al fomento, son irrisorias en las arcas del Estado, pero tienen una función social enorme, ya que potencian y estimulan a grupos y personas. ***Replay***, por ejemplo, fue mi escuela de periodismo y me abrió al mundo de la producción de contenidos; lo mismo sucede con grupos como Acción Dev, que nuclean a personas que se acercan al desarrollo de juegos desde otra perspectiva. Por eso hay que unirse y organizarse, porque, recuerden siempre, la organización vence al tiempo.

▶ SERGIO ANDRÉS RONDÁN

equipo Replay | Año 6 · Nº40
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Mayo 2023

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Naty Aquino, La gerencia.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de mayo de 2023.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay *@revista_replay* *revistareplay*

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

POR VIDEOGAMO

RESPUESTA A LA CARTA ABIERTA A LA GERENCIA. JUGADORES Y JUGADORAS DE NAVE ARCADE

Mientras nuestro equipo de abogados inicia acciones legales contra Revista Replay por la parva de calumnias e injurias hacia nuestra persona y varios jugadores a través de un número de acusaciones infundadas escritas por algún jefe de Redacción estresado que oculta su identidad (ya están aprendiendo de nosotros), desde La Gerencia de Videogamo, Inc. contestamos la polémica carta abierta a la Gerencia, jugadores y jugadoras de NAVE Arcade publicada en el número 38 del mes de enero de 2023.

VIERNES 21 DE ABRIL DE 2023
HAEDO, BUENOS AIRES, ARGENTINA

En el mes de enero del corriente año, Revista *Replay* publicó un artículo firmado por """"Revista Replay""""", dirigido tanto a la cúpula del mundialmente exitoso estudio de videojuegos Videogamo, Inc. como a los jugadores de una de sus más mundialmente exitosas franquicias, NAVE Arcade, en el que intentó, mediante el formato de carta abierta, alertar a la población sobre un sinfín de problemas que, según """"Revista Replay""""", aquejan a los Torneos Mundiales de NAVE Arcade. Si bien """"Revista Replay""""" ya nos había advertido (por no decir amenazado) que iba a publicar esta carta quejándose por los aspectos anteriormente expuestos, la celeridad con que """"dicha revista""""" llevó a cabo su plan nos sorprendió. Pero más nos sorprendió el tono de indignación que sobrevuela el texto, con acusaciones tales como que el torneo siempre beneficia a los mismos (como toda competencia, el torneo beneficia a los que juegan bien), o con que al final del torneo se ven siempre las mismas caras (cuando la realidad es que siempre hay jugadores experimentados y jugadores nuevos que de a poco fueron logrando ascender a partir de compromiso y duro entrenamiento, además de la gente que se queda hasta el final simplemente por la alegría), todo esto sumado a una extensa lista de barbaridades que remata con la blasfémica denuncia de que las reglas del torneo no son claras (las reglas son tan claras que enceguecen).

Sin lugar a dudas, La Gerencia de Videogamo ama y respeta a Revista *Replay* (y a """"Revista Replay""""), por su compromiso tanto con la investigación histórica como con las novedades de la escena local (aunque haya perdido completamente la línea optando por esta actitud petardera y tirabomba), y es por eso que nos vemos obligados a hacer uso de nuestro honor y contestar esta carta que, de alguna forma, cumplió su cometido. Prueba de ello es que aquí estamos. Respondiendo.

Es por todo lo anteriormente expuesto que, apoyándonos en la cláusula del reglamento del Torneo Mundial que reza "Aclaración: todo lo que el presente texto no especifique o exija quedará a interpretación de cada participante", invitamos mediante la presente, formal y oficialmente, a Revista *Replay* a suborganizar el próximo Torneo Mundial de NAVE Arcade. Es decir, sin cambiar las reglas estructurales del torneo ni intervenir sobre la organización principal de este (y si jugadores y jugadoras se lo permiten), actuar sobre la optimización de las dinámicas que tanto Revista *Replay* como """"Revista Replay""""" crean necesarias para alcanzar la rigurosidad que tanto ansían para la felicidad de todxs.

Atte.,
La Gerencia.

LA NO DORMIRSE
en los papeles.

LA OTRA AVENTURA

Casi en simultáneo, aparecieron dos películas que retratan el detrás de escena de algunas de las creaciones más importantes de la industria de los videojuegos, y les aseguramos que bien vale la pena rastrearlas.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

En estos tiempos de biopics que facturan millones con la nostalgia, se nos hace cada vez más tedioso encontrar producciones que aborden con verdadero criterio sus contenidos, y ni hablar para quienes nos seguimos defraudando con los relatos basados en el universo de los videojuegos. Sabemos que el cine y los jueguitos nunca se llevaron de la mano, pero después de tantos tropiezos, finalmente aparecieron dos producciones que nos devolvieron la esperanza.

Por un lado, tenemos *Tetris* (2023, Jon S. Baird), que, además de recapitular el nacimiento del famoso juego soviético que cambió para siempre el rumbo de la industria videojueguil, nos muestra en paralelo la aparición de la Game Boy y su impacto en el mercado.

Después tenemos una que pasó por debajo del radar dado su perfil con tono indie. *Pinball: The Man Who Saved the Game* (2022, Austin y Meredith Bragg) hace foco en la vida de Roger Sharpe, responsable de haber demostrado en 1976, frente al Consejo de la Ciudad de Manhattan, que aquella ley que consideraba las máquinas de pinball como juegos de azar fue una de las normas más ridículas que se hayan decretado alguna vez.

Ambas producciones decidieron tomarse algunas licencias históricas que seguramente les saquen canas verdes a los fundamentalistas de los hechos verídicos; de hecho, *Pinball* se encarga de dejarlo bien claro a través de la voz del mismísimo Sharpe, quien corrige a lo largo de la película los diferentes cambios que hacen al relato más atractivo.

AMBAS PRODUCCIONES DECIDIERON TOMARSE ALGUNAS LICENCIAS HISTÓRICAS QUE SEGURAMENTE LES SAQUEN CANAS VERDES A LOS FUNDAMENTALISTAS DE LOS HECHOS VERÍDICOS.

Tetris, por su parte, fue más allá a la hora de exagerar su trasfondo biográfico, incluyendo espionaje, conspiraciones y hasta una persecución (!) por las calles de Moscú entre empresarios y agentes, donde se disputan los derechos de la obra firmada por Alexey Pajitnov en 1985.

El mayor acierto de estas recomendaciones está en el dinamismo que le impregnan al desarrollo de la trama y el humor que utilizan para hacer más entretenidas las idas y vueltas burocráticas que pusieron en riesgo el futuro de los videojuegos.

MS. PAC-MAN

Mucho más que "la señora de", Ms. Pac-Man nació del conflicto y se convirtió por fuerza propia en una diva hecha y derecha.

POR CAMILA CHÁVEZ

Cuando Ms. Pac-Man irrumpió en la escena vestida con unos tacazos, un moño rojo y un tapado reminiscente a la Claudia Maradona de los 90, quedó claro que venía a revolucionar los arcades. Después de todo, ese fue el germen de su concepción: un grupito de estudiantes de MIT se había aburrido del *Pac-Man* tradicional y decidió armar un kit de conversión para aumentar la dificultad y revivir el juego (estos fueron los primeros mods, un circuito externo que podía agregarse al gabinete de arcade para expandir las posibilidades del juego).

Originalmente, los muchachos (agrupados en la GCC, General Computer Corporation) estaban desarrollando una secuela llamada "Crazy Otto", pero para evitar problemas le pegaron un llamado a Midway, los distribuidores de Namco en Estados Unidos, antes de salir al mercado. Midway vio la oportunidad perfecta para capitalizar la emergente demografía de jugadoras que eran fans del *Pac-Man*, así que dieron el OK para la producción del nuevo juego con la condición de que tuviera una protagonista femenina. Lo más complicado del desarrollo fue el nombre: empezó como Pac-Woman, para mantener la marca intacta. Miss Pac-Man picó en punta, pero una cinemática del juego la mostraba junto a Pac-Man recibiendo un bebé y sería escandaloso parir fuera del matrimonio. Mrs. Pac-Man sonaba muy severo y nadie quiere jugar a ser una vieja. Finalmente, se decidieron por Ms. Pac-Man: joven, sensual y de estado civil misterioso.

MS. PAC-MAN SALIÓ EN 1982 CON UN ÉXITO ROTUNDO IGUAL QUE SU MARIDO Y LOGRÓ EL OBJETIVO DE VOLVER MÁS COMÚN LA PRESENCIA DE CHICAS EN LOS SALONES DE ARCADE.

Así, hija de la discordia, Ms. *Pac-Man* salió en 1982 con un éxito rotundo igual que su marido y logró el objetivo de volver más común la presencia de chicas en los salones de arcade. Fue y sigue siendo una versión superadora gracias a algunos avances clave (por ejemplo, el movimiento randomizado de los fantasmas). Pero poco a poco está siendo borrada de la historia: por lo contencioso de sus derechos de imagen, Bandai Namco decidió ahorrarse el problema y reemplazarla en sus últimos remasters con una versión burguesa y conservadora llamada Pac-Mom. Desde ***Replay*** decimos: Ms. Pac-Man, no te olvidamos. Una diva total, una mujer fatal.

FICHA TÉCNICA

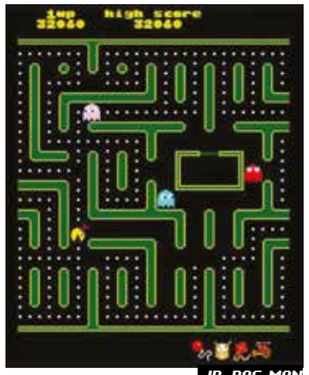
NOMBRE: MS. PAC-MAN (MISS PAC-MAN, MRS. PAC-MAN, PAC-WOMAN, CRAZY OTTO FEM. VERS.)
OCUPACIÓN: CAZAFANTASMAS, QUEEN, ICON, CUNTRESS
HOBBY: SERVIR LOOKS
EDAD: ETERNA E INOLVIDABLE
LEMA: "A LA GILADA NI CABIDA, YO LOS MIRO DESDE ARRIBA"

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

TOP 5 DEL COMECOCOS

A 43 años de su lanzamiento, los inoxidables e infaltables videojuegos del mundo Pac-Man que no pueden faltar en tu paso por el planeta Tierra. Top 5 más dos camuflados de los buenos. Ready!

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION



JR. PAC-MAN

PAC-MAN PLUS

5 | PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

FAMILY GAME (2020)

Liberado para plataformas modernas como XBOX 360 y Nintendo Switch, este demake milagroso porteado para Family Game/NES es una verdadera máquina de diversión: jugabilidad fresca y frenética en turnos de 5 minutos para hacer la mayor cantidad de puntos posibles y vale todo. Recomendado para emuladores o una buena repro en cartucho físico. Gráficamente impecable, así que jugar con buena ventilación del trafo ¡porque puede explotar!

4 | JR. PAC-MAN

ARCADE (1983)

Fruto del amor de Pac y Ms., este juego incorpora scroll horizontal en su laberinto, ya que duplica el tamaño de sus predecesores. Si bien esto puede parecer una ventaja para escapar de los enemigos, es absolutamente lo contrario: los fantasmas van a las chapas y comer las bolitas o agarrar ítems se te puede volver en contra porque tampoco hay túneles de escape. Nuevos shows entre niveles (*cutscenes* le dicen ahora) que solo se pueden ver si jugás bien posta. El juego más difícil de este Top, absolutamente.

3 | PAC-LAND

ARCADE (1984)

Considerado el padre de *Super Mario Bros.*, este clásico desfiló en muchos locales de videos del país con una jugabilidad que se alejaba de sus predecesores, pero que se la bancó con el paso del tiempo por sus buenos gráficos y una propuesta visual renovada. Lleno de trucos y de dificultad extrema que aleja al jugador casual, es para darle una chance. Practicá y sorprendete con todo lo que propone, pero eso sí: la música se te mete en la médula y no se va más. Cuidado.

2 | PAC-MAN/ PAC-MAN PLUS

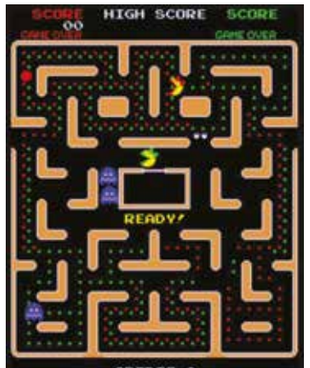
ARCADE (1980/1982)

Luego de *Space Invaders*, *Pac-Man* fue, es y será de las mayores adicciones a los videojuegos de la historia. Diversión y desafíos arcade en estado puro solo con una palanca de 4 direcciones. Hackeada a más no poder, Namco lanza en el 82 *Pac-Man Plus*, una revisión con cambios importantes en la jugabilidad y aumentando la dificultad en un laberinto único y verdaderos retos a la hora de comer ítems. Injusto y hermoso. Recomendado para los que quieren patear un Zapata.

1 | MS. PAC-MAN/ MS. PAC-MAN TWIN SUSILU

ARCADE (1981/1992)

De éxito total en Argentina, esta versión entrega mejores gráficos, jugabilidad y desafíos que *Pac-Man*. En su versión lenta o rápida, no hubo maquinero que no haya trabajado bien con esta placa y no existe nadie en el mundo arcade que no la conozca. La versión Twin criolla es considerada una verdadera proeza técnica de época y nunca se agotará su jugabilidad, sea cooperativa o competitiva. La mejor compañía en una mesita cocktail, fichas y fernet. ¡Para saber más, podés buscar en la *Replay* #20!



¿ESTÁS JUGANDO ESTE TIPO DE JUEGOS Y TU COMECOCOS NO RESPONDIÓ AL MOVIMIENTO QUE VOS QUERÍAS? LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS ARCADE DE PAC-MAN SOLO RECIBEN INSTRUCCIONES EN 4 DIRECCIONES (ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA Y DERECHA), POR LO QUE NUNCA DETECTARÁ DIAGONALES CON ESA PALANCA CIRCULAR SUELTITA DONDE TIRÁS *HADŌKENS* Y OTRAS MAGIAS CON AMIGOS. MINIMIZÁ LOS ERRORES Y LAS MANQUEADAS USANDO RESTRICTORES DE 4 DIRECCIONES EN ROMBO (QUE ANULA LAS DIAGONALES) Y SÉ EL BILLY MITCHELL DE TU BARRIO.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1_ UN PEQUEÑO MATÍAS CLAVELL INTENTANDO JUGAR AL *PARSEC* EN SU TEXAS INSTRUMENTS, ALLÁ POR BECCAR, CIRCA 1988. 2_ LEONARD COHEN, MÚSICO AUTOR DE LA FANTÁSTICA OBRA *SONGS OF LOVE AND HATE*, RELAJÁNDOLA CON UN PINBALL EN EL HALL DE ALGÚN HOTEL. 3_ SI ALGO TENEMOS QUE AGRADECERLE A CASIO, ES CÓMO PERMITIÓ QUE CASI TODES LES NIÑES DEL MUNDO TUVIERAN UN RELOJ, UN ÓRGANO Y UN JUEGUITO. TECNOLOGÍA POPULAR. EL PRECIADO *KUNG-FU*, A SOLO 52 AUSTRALES O DOS PAGOS DE 26 AUSTRALES. GOL. SACADO DEL CATÁLOGO DE DINERS CLUB. 4_ TREMENDA POSTAL DE UN LIVING DEL CONURBANO BONAERENSE DE COMIENZOS DE LOS 90. ¡MA' QUÉ SILLA GAMER! MAURO CRISTY BANCÁNDOLA EN UN BANQUITO COMO CORRESPONDE, JUGANDO CON SU COMMODORE EN PERFECTA POSE GAMER. GRACIAS POR LAS FLORES ARRIBA DE LA TELE.

PC-98 · WIZ · 1994

CRW Metaljacket es un juego de estrategia por turnos (a lo *Final Fantasy Tactics*) que nos pone en las botas de un grupo especial que lucha en el lejano 2037 contra radicales de extrema derecha y otras amenazas. Está fuertemente inspirado en el sci-fi nipón de principios de los 90 (en especial *Ghost in the Shell*), con robots y toda la cosa.

Salió para PC-98, DOS y PSX (donde apareció como *Counter Revolution War Metaljacket*). Hoy en día puede conseguirse una traducción al inglés gracias al grupo de fans 46okuMen.

POR GEOT

MODO ARCADE CON UN CAMPEÓN DEL MUNDO

La fiebre por la tercera en Qatar no se va más y fuimos a buscar a un campeón del mundo pero de los arcades, para que no nos olvidemos de cómo se juega verdaderamente a los videos del barrio.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

La enorme comunidad que vicea con MAME celebra la preservación y disponibilidad de títulos de arcade clásicos, que permiten jugar en casa y pasarla tan bien como en aquellas épocas en los locales con máquinas del barrio. Hoy en día, es tan simple como comprar ese comando pedestal en MDF con 600 botones luminosos (con ploteos saturados de Riquelme, Jack Daniel's, un Mario alegre o Ryu del *Street Fighter* IV enojado), elegir un juego dentro de romsets gigantescos y listo, salimos jugando en 16:9 en el LED gigante del quincho, y si hay algo bien fresco para calentar el pico en la jarra grande de aluminio que te regalaron para tu cumple, mejor.

El juego ya arrancó, estás por marcar tu ficha y se vienen preguntas: ¿cuántas veces viste mandar o mandaste 10 créditos seguidos y así, pase lo que pase, el juego es completado sin importar su dificultad? ¿Nos aventuramos en darle tantas veces al pulsador con luz del crédito ya que la curiosidad nos llevó a ver si después del "99 credits" aparece el número 100? En la actualidad, puede existir una especie de desquite involuntario que nos hace jugar las fichas que sean necesarias para terminar ese maldito juego, escenario bien distinto en las décadas doradas de los videos, cuando solo teníamos para un par de fichas en el bolsillo y si no mejorábamos la jugabilidad, se escurrían rápidamente y a llorar al campito.

Ante esta situación, nos juntamos con el compatriota Sergio Germán Oubel, que no solo sabe de desafíos en los arcades, sino que es campeón del mundo en *Golden Axe: The Revenge of Death Adder* junto con otras plusmarcas a nivel internacional. Tomá mate.

.....

¿Qué fue lo primero que te llamó la atención de los arcades y cuáles fueron tus primeros títulos?

Mi primer contacto con los videojuegos en mi infancia fue en una expo de electrónica junto con mis viejos, María Luján Declercq y Walter Oubel. Lo que me llamó la atención era que podías controlar a un personaje que estaba en la pantalla y, de algún modo, ser el protagonista del juego. Recuerdo los primeros títulos que vi: *Double Dragon*, *Street Fighter* (el de 2 "botones" neumáticos), *Rolling Thunder* y *Kung-Fu Master*.

SUS CANALES:
YOUTUBE.COM/@SERGIOOUBEL

TWINGALAXIES.COM/SGO316

"MI PRIMER RÉCORD EN TG FUE *CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS*, QUE YA EN SU ÉPOCA LO TERMINABA CON UNA FICHA."

¿Cómo llegaste a conocer la plataforma de* Twin Galaxies *y cuáles son las modalidades de juego que permiten rankear en la plataforma?

Conocí TG a través de notas y documentales sobre Billy Mitchell. La plataforma abarca desde arcade y consolas hasta plataformas móviles como Android. Lo más común son las modalidades de máximo puntaje de 1 player y de 2 players coop. Además, pueden ser creadas otras modalidades por la comunidad, que deben pasar por aprobación de TG para ser válidas. Hay reglas particulares para cada juego, pero las comunes a todos son no continuar y no usar ninguna clase de trucos, trampas o ayudas.

¿Cuáles fueron tus primeros juegos con récords altos y cómo lo lograste?

Mi primer récord en TG fue *Captain America and The Avengers* (1991), que ya en su época lo terminaba con una ficha; pero tuve que pulir las estrategias para maximizar el puntaje. Le siguió *Golden Axe: The Revenge of Death Adder* (1992), en donde me enfoqué en observar cuáles de los caminos elegibles y qué formas de eliminar a los enemigos daban más puntos, ya que, como en *Golden Axe* (1989), el puntaje solo es visible al final del juego. Esto mismo me pasó con *Spider-Man: The Video Game* (1991), donde las estrategias, cálculos y jugarlo decenas de veces clarifican los errores y aciertos en el score final.

¿Conocés otros jugadores argentinos que compitan en Twin Galaxies?

Conozco a Diego Sánchez, que tiene varios récords aprobados en TG (*OutRunners*, *NATO Defense*, *Slither* y otros), y he hablado también con Daniel Romero, con plusmarcas en *Spin-master* y *Gaiapolis*. Internacionalmente, tengo rivalidad amistosa con Pete Hahn, de EE. UU. (TG Gamer of the Year 2016, que hace sus récords en el famoso *Galloping Ghost Arcade*), y con Salim Farhat, de Medio Oriente.

¿Continuás mejorando tus récords o te quedan algunos pendientes?

Con el paso del tiempo intento superar mis propias marcas, ejemplo de esto es el juego *Renegade* (1986). Saliéndome del ámbito arcade, compito en sistemas menos convencionales como en handhelds y relojes Casio y también en SNES. Quizá más adelante vaya por plataformas como Coleco, C64, Amiga, PlayStation o Dreamcast e incluso los Game & Watch. Otro pendiente es mejorar en los shoot 'em up y obtener el 1° del mundo en algún matamarcianos.

¿Te juntás con amigos?, ¿a qué juegan?

Sí, nos juntamos y les damos a los beat 'em up o de pelea y con mi amigo Rodrigo Bucciarelli comparto mis récords en títulos a 2 players coop. Mis géneros favoritos son los beat 'em up, estrategia por turnos, RPG y action RPG. No me destaco en los shoot 'em up, FPS y los de carreras o deportes, pero como considero los videojuegos como una obra de arte (intervienen grafistas, músicos, programadores, etc.), no desvalorizo ningún género.

Para finalizar: ¿cómo ves y sentís la escena arcade de la actualidad?

Me siento afortunado de haber vivido la época de los arcades. Más allá de lo nostálgico, el auge por lo retro acompañado por la emulación les están dando a los juegos arcade un nuevo protagonismo, y se suman, incluso, nuevos desarrollos y propuestas para jugar de forma clásica que son para ponerles atención. Al mismo tiempo, la situación económica de nuestro país genera que muchas personas no puedan acceder a las últimas tecnologías y terminan eligiendo plataformas más clásicas para entretenerse. Este es un punto clave, para no olvidarnos de que no hace falta la monstruosidad gráfica para pasarla bien y disfrutar de este maravilloso hobby.

CUANDO LA LOCALIZACIÓN "MALE SAL"

Quizás en un mundo no tan globalizado como el actual el mercado demandaba que ciertos elementos en un videojuego cambiaran..., pero a qué costo.

POR KABUTO

Existió una época en la que los lazos e identificaciones culturales entre naciones eran más laxos de lo que son hoy. Actualmente, podemos ver un animé el mismo día que es emitido en Japón, ver una película el mismo día de su estreno en cines en otros países, etc. El consumo cultural ya no está atado a los avatares de la distribución física. En esos lejanos 90 no existía esa "permeabilidad cultural" que existe hoy, había un gran valle entre la realización de un producto y su consumo en otra parte del mundo.

Esta distancia era algo real, que podía provocar que ciertas obras, en este caso, videojuegos, no fueran apreciadas o mejor dicho, no fueran consumidas de la forma o con la intensidad que los intereses empresariales hubieran querido. Un contenido en japonés, hecho por japoneses, apoyado en la cultura japonesa, pero culturalmente valioso o, mejor dicho, económicamente con posibilidades de ser rentable, debía sufrir un cambio, una transformación, para que la "sociedad occidental" pudiera consumirlo.

Esa era la situación en los 90, la globalización era tan embrionaria que si se quería introducir un producto en el consumo occidental, había que cambiarlo lo suficiente como para que "gustara", pero (quizá) no tanto como para que perdiera su esencia, esa era la visión del empresariado del entretenimiento. Esta política de "localización" de un videojuego a veces salía relativamente bien, otras relativamente mal y otras, mirando en retrospectiva, generaba cambios totalmente polémicos.

No va a ser tarea de esta breve nota enumerar las localizaciones que salieron bien ni tampoco las que consideramos innecesarias o aparentemente caprichosas, sino que marcaremos dos ejemplos de cambios en los cuales el producto surgido de estos es como mínimo "incómodo", y

SONIDOS ORIENTALES. Arriba, la banda Ganasia; en la esquina superior, Hironobu Kageyama, y a la derecha el infame Kenji Yamamoto.

en ambos casos será vinculado con la música. ¿Y por qué sobre música? Porque hoy, a unos 30 años del apogeo de esta tendencia, la música en japonés no es algo para nada extraño en el consumo occidental.

A medida que vayan leyendo, se recomienda que acompañen con los opening de los juegos señalados para realizar la correspondiente comparación.

Caso 1: Rockman 8 / Megaman 8

En diciembre de 1996, salía a la venta la octava aventura del niño androide con un opening increíble titulado "Electrical Communication", de la banda japonesa Ganasia. Canción que nos invita a la aventura y hasta, quizás, a la rebeldía con frases que se podrían traducir como "liberate de los circuitos apresando tu futuro".

Por desgracia, la trepidante canción introductoria que explota en un crescendo y que cumple con creces la misión de introducirnos en la difícil tarea que ha de superar el buen Rockman fue cambiada por otro tema, uno compuesto por Syusaku Uchiyama, una decisión polémica que intercambia una canción cantada en japonés por una que quizá sí fuera a estar a la altura del gusto gringo.

> ESA ERA LA SITUACIÓN EN LOS 90. LA GLOBALIZACIÓN ERA TAN EMBRIONARIA QUE SI SE QUERÍA INTRODUCIR UN PRODUCTO EN EL CONSUMO OCCIDENTAL, HABÍA QUE CAMBIARLO LO SUFICIENTE COMO PARA QUE "GUSTARA".

Caso 2: Dragon Ball Z Budokai 3

Varios años después, a finales de 2004, se da una situación similar con el opening del tercer juego de la saga Budokai, una intro cantada en japonés muy acorde y totalmente en tono con el espíritu heroico y de pelea que demanda *Dragon Ball Z*. Para la versión occidental, la voz fue totalmente removida y en su lugar una guitarra (no mal ejecutada) pasó a ocupar el rol de la melodía, extirpando por completo el elemento asiático de la música. No perdiendo el espíritu, pero sí la identidad.

Nota de color: en la versión HD para PlayStation 3 del juego, la música se volvió a cambiar porque el autor, Kenji Yamamoto, fue demandado por plagio. Una de cal y una de arena.

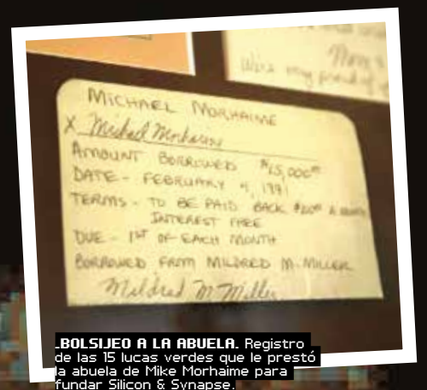
▪ CAMBIA, TODO CAMBIA

ACTUALMENTE, ES INNEGABLE EL PESO QUE LA MÚSICA CANTADA EN JAPONÉS TIENE EN LA INDUSTRIA A NIVEL MUNDIAL. INTRODUCIDA A FUERZA DE OPENINGS EN LA CULTURA OCCIDENTAL: HOY, ESCUCHAR "PLASTIC LOVE", DE MARIYA TAKEUCHI, NO PUEDE EXTRAÑAR A NADIE.

WARCRAFT
ORCS & HUMANS

EN LOS AÑOS 90, MUCHAS EMPRESAS SURGÍAN DESDE LAS ENTRAÑAS DE CONSOLAS Y COMPUTADORAS; VARIAS MORÍAN ANTES DE NACER Y OTRAS SE ALZABAN DESDE EL ANONIMATO PARA CORONARSE DE GLORIA. BLIZZARD FORMA PARTE DE ESTAS ÚLTIMAS.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN



BOLSILLEO A LA ABUELA. Registro de las 15 lucas verdes que le prestó la abuela de Mike Morhaime para fundar Silicon & Synapse.

TODO ESTABA AHÍ. Orcos y humanos a los tiros, *Blackthorne* fue el germen fundacional del lore de Blizzard.

GUIÓN FLOJO DE PAPELES

LA INTRO DEL PRIMER *WARCRAFT* PRESENTA LA ESENCIA DEL UNIVERSO: LOS HUMANOS VIVEN EN PAZ EN EL REINO DE AZEROTH, CUYA CAPITAL ES STORMWIND, HASTA QUE APARECEN LOS ORCOS A REVENTAR TODO. BILL ROPER, ENCARGADO DE PONER LAS VOCES, INVENTÓ EL DIÁLOGO DE LA INTRO EN EL AIRE, YA QUE NADIE LE DIO DEMASIADAS REFERENCIAS MÁS ALLÁ DE QUE ERA ALGO DE FANTASÍA MEDIEVAL. LOS DOS PRIMEROS WARCRAFT PRESENTAN A UNA HORDA INSANCIABLE DE ASESINATO. EN *WARCRAFT III* ESTO CAMBIA Y SE LOS HUMANIZA. NOS ENTERAMOS DE QUE LOS ORCOS NO SON TAN MALOS Y QUE ESA SED DE SANGRE FUE CULPA DE UN HECHICERO. SÍ, ¡UN HECHICERO LO HIZO!

MORHAIME LE PIDIÓ 15 MIL DÓLARES A SU ABUELA: 10 SERÍAN PARA LA NUEVA EMPRESA Y 5 PARA SUS GASTOS DURANTE DOS AÑOS.

Mike Morhaime, Frank Pearce Jr. y Allen Adham se conocieron a fines de los años 80 mientras estudiaban en la Universidad de California; Ingeniería en Electricidad el primero e Informática los otros dos. De los tres, era Mike quien tenía muy claro su objetivo en la vida: crear videojuegos como los que jugaba en su Bally Astrocade (1978), una consola similar a la Atari que había comprado ahorrando con su hermano al pasar 6º grado. Leyendo revistas, descubrió que mediante hackeos podía programar pequeños juegos para la máquina, situación que potenció a principios de los 80, cuando pudo hacerse de una Apple II. Por eso, cuando comenzó a conocer gente en la universidad, tenía muy claro que quería formar una empresa que desarrollara juegos. Allen apareció rápidamente como alguien a quien sumar; el hecho de que usaran el mismo password para bloquear sus usuarios en las terminales UNIX con las que trabajaban hablaba mucho de la sincronía que tenían. Frank, por su parte, era al que siempre encontraba en los arcades cuando se escapaban de las aburridas clases de Inteligencia Artificial (¡ja!). Mientras todos se aproximaban a graduarse, Mike fue convenciéndolos para que dejaran sus trabajos y fundaran un estudio con él; Frank no lo pensó demasiado porque siempre había querido hacer juegos. Allen se recibió, renunció a su trabajo en Western Digital y, al igual que Fran, puso 10 mil dólares para fundar el estudio. Mike, que traía la idea, no tenía de dónde sacar esa plata, así que le pidió 15 mil dólares a su abuela: 10 serían para la nueva empresa y 5 para sus gastos durante dos años. Silicon & Synapse nacía en 1991 como precuela a Blizzard.

Durante esos primeros momentos, el grupo alquiló un piso de oficina en Irvine, una ciudad del condado de Orange, en California, cerca de otras empresas de videojuegos. El nombre, Silicon & Synapse, era una forma rebuscada de mezclar la industria del silicio con la sinapsis cerebral (!), un juego de palabras que solo generaba confusión, ya que en las guías de empresas muchos clientes pensaban que se dedicaban a implantes mamarios de silicona. Pese a esto, el trío comenzó a realizar sus primeros trabajos en la industria, que consistieron en hacer porteos de juegos. Mike tenía experiencia en eso: había codeado algunos juegos para Interplay, empresa de su amigo Brian Fargo. Este contacto les permitió distribuir los primeros títulos de la empresa, que eran porteos para Amiga de juegos como *Battle Chess* o *Lord of the Rings*; así pudieron generar algunos ingresos para cubrir la incesante sangría de plata que se iba cubriendo con las tarjetas de crédito de Mike o Allen.

Del silicio venimos y al caos vamos

Apenas largaron los primeros porteos, los amigos se comenzaron a plantear el desarrollo de un título propio para la SNES. *Radical Psycho Machine Racing* o *RPM Racing* (ver ***Replay*** #35) fue el primer juego desarrollado por el estudio y uno de los primeros en utilizar el modo hi-res de la consola, el cual permitía una mayor resolución a costa de mostrar menos colores en la pantalla. A priori, uno creería que en ese modo el juego sería mucho mejor, pero la realidad es que el modo hi-res no funcionó como pensaban, ya que el juego se veía bien pero carecía de detalles, de colores y de fluidez. No obstante eso, el título les sirvió para comenzar a posicionarse como desarrolladores dentro de la industria. Mientras tanto, la empresa crecía y pasaba de tener un puñado de empleados a ser una veintena. Así fue que sumaron al artista Sam Didier y al programador Bob Fitch; ambos metaleros y viciosos del rol, que llevaron ese lore a los siguientes dos proyectos de la empresa: *The Lost Vikings* y *Rock n' Roll Racing*, la secuela del *RPM Racing*.

The Lost Vikings planteaba una mecánica con la que manejabas tres personajes en simultáneo con habilidades únicas y que debían resolver distintos puzzles. Sí, como *Trine*, pero unas décadas antes. Originalmente, el estudio pensó en hacer una especie de *Lemmings* donde tuvieses que manejar cientos de vikingos con habilidades puntuales, sumándole además la posibilidad de conquistar ciudades y construir más unidades, idea que no prosperó. Por suerte, el juego quedó con tres vikingos: Erik, Baleog y Olaff. Para este juego, Didier definió un estilo gráfico *cartoony* para el arte, con colores brillantes y vibrantes. Es justamente con este título que Blizzard comenzó a gestar una identidad propia, con personajes con una estética, personalidad y rasgos muy marcados que trascenderían en otros títulos y comenzarían a formar parte de un incipiente lore. El juego vería la luz en abril de 1993 para SNES y al año siguiente para Sega y Amiga: fue un éxito rotundo que terminó galardonado por la prensa como el mejor plataformero del año.

En paralelo al desarrollo de *The Lost Vikings*, el estudio trabajaba en el *Rock n' Roll Racing*. Sabían que no debían cometer los mismos errores que con *RPM Racing*: dejaron de lado el hi-res mode y apostaron por colores brillantes en tono con la estética de su éxito anterior. Además, querían que el juego fuera divertido, adictivo y veloz, por lo que agregaron armas, pistas más grandes, autos más veloces y un cambio en el ángulo de la cámara. Por otro lado, para completar la parte de rock, buscaron primero asociarse con ZZ Top, pero el costo de las royalties era prohibitivo, por lo que terminaron comprando un pack de licencias musicales; de esta manera, muchos pudimos escuchar por primera vez a Black Sabbath en formato chiptune mientras nos reventábamos a cuetazos. El juego terminó saliendo en junio de 1993 para SNES y fue un éxito rotundo. Nuevamente la prensa premió al título, eligiéndolo como el mejor juego de carreras del año. De hecho, las revistas terminaron seleccionando a Silicon & Synapse como la mejor desarrolladora de software del 93. Ante esta situación, y hartos de que nadie entendiera su extraño nombre, decidieron dar muerte a la silicona y transformarse en Chaos Studios.

Then came the orcish hordes

Ese cambio duró menos de un año, ya que en Nueva York una empresa poseía el copyright y les pedían 100 mil dólares para usarlo; en paralelo, el estudio de edutainment Davidson & Associates, Inc. entraba en tratativas para comprarlos. Silicon había trabajado con ellos desarrollando algunos títulos y los dueños de aquel, al ver el crecimiento y potencial que poseían, optaron por adquirirla bajo el compromiso de no interponerse nunca en las decisiones creativas y de desarrollo. Donde sí se metieron fue en la nueva elección de nombre. Ogre Studios resultaba muy oscuro para Davidson, por lo que decidieron tomar varias palabras del diccionario y probar. Midnight Studios fue una opción..., que hubiera sido buena si hicieran juegos pornográficos. Finalmente, la opción elegida terminó siendo Blizzard Entertainment.

Ya bajo el nuevo nombre, comenzaron a desarrollar el título que marcaría finalmente la estética de la empresa. *Blackthorne* vio la luz para la SNES en diciembre de 1994 y no se destacaba por revolucionar ni inventar nada nuevo. En definitiva, era un plataformero influenciado por *Another World*, *Flashback* y *Prince of Persia*, usando las mismas técnicas de rotoscopia para generar las animaciones del protagonista, Kyle Blackthorne Vlaros. Pero el juego innovaba puertas adentro de Blizzard, ya que si los vikingos y los autos metaleros habían posicionado a Blizzard como un estudio de renombre, este nuevo título sería la piedra basal dentro del universo de la empresa. Artísticamente, *Blackthorne* aportaba un nivel de oscuridad, de arte y de musicalidad muy alineados, porque estos tres aspectos eran clave dentro de la propuesta estética del juego. Por eso, el estilo cartoon e infantil de *The Lost Vikings* fue dejado de lado por un dibujo más complejo y tétrico; lo mismo pasaría con la música, que, de la mano de Glen Stafford, pasaría a ser un componente crucial y sello del estudio de ahí en adelante. Narrativamente, el juego nos pondría en la piel de un antihéroe en jeans, musculosa y con una escopeta, al mejor estilo de Ash en *Evil Dead*, que debía recuperar el trono de su reino usurpado por el malvado Sarlac y que tenía a su disposición un ejército de... ¡orcos!

Welcome to the World of Warcraft

Todo en Blizzard sucedía en simultáneo, en un romantizado e invisibilizado ambiente de cruncheo. Mientras el estudio desarrollaba sus clásicos de 16 bits, cubría baches económicos con los descubiertos de las tarjetas de los fundadores y pasaba por un proceso de compra de parte de Davidson, también craneaba un nuevo juego, distinto a todos los demás, que fuera producido y publicado íntegramente por ellos. En esto, la compra los favoreció, ya que les dio una libertad económica y les solucionó los números rojos que arrastraban mes a mes. En medio de la tormenta, el mundo del videojuego seguía su rumbo. En el 92 salía

Wolfenstein 3D y también *Dune II*, un juego que dejaba su origen de aventura y estrategia para meterse de lleno en la real time strategy (RTS). Blizzard vio, sorprendida, que en el 93 no había salido ningún RTS, producto quizá de la vorágine causada por los FPS. Fascinados por Dune II y con el camino libre de competencia, decidieron desarrollar su propio RTS exclusivo de PC, que explotara el potencial de la plataforma y que además les permitiera salir del riesgoso y costoso mercado de desarrollo de juegos para consolas.

En esa conjunción de cosas, surgió la idea de desarrollar *Warcraft: Orcs & Humans*, influenciado claramente por el RTS de Westwood, pero fuertemente alineado con los anteriores desarrollos de la empresa, que sirvieron para cimentar el nuevo lore que estaba por abrirse. La elección de la estética del juego era obvia: casi todos los artistas jugaban *Dungeons & Dragons* o incluso el recién lanzado *Magic: the Gathering*; de hecho, Chris Metzen, uno de los últimos artistas en sumarse, llegó con su carpeta de dibujos de calabozos y dragones. Justamente sería él uno de los encargados de armar el storyboard y la narrativa de este nuevo universo donde los humanos de Azeroth vivían plácidamente hasta que un portal se abría en las inmediaciones de Swamp of Sorrows y a través de este llegaba una raza de orcos demoníacos dispuestos a reventar a todo bípedo que se le cruzara a puro hachazo y magia negra.

Si *Dune II* fue el cimiento del género, *Warcraft* fue un mazazo de orco en la cara despertándote a la realidad de los RTS. Blizzard implementó muchas mejoras tanto técnicas como narrativas que hicieron que la salida del juego, en 1994, fuera un éxito rotundo. Por un lado, el juego era más fluido que su antecesor, que corría en un ordenador Amiga o en una PC con procesador 286 y, como mínimo, 640 Kb de RAM, mientras que *Warcraft* ya precisaba un 386 y 4 Mb de RAM. Este dato no es menor, ya que habla del hardware de la época; en el 94, la PC ya había desterrado a sus competidores, por eso no tenía sentido lanzar el juego para Amiga. Esto significaba, por otro lado, la incorporación de cinemáticas y renderizados en 3D, que se podían ver en las intros, outros y los zooms de los mapas a la hora de iniciar un nivel. Además, para aquel entonces, las placas de sonido se hacían más comunes, por lo que el juego tenía un desarrollo musical y sonoro increíblemente superior. Glenn Stafford se encargó de la música, que ya comenzaba a tener ese sesgo orquestal que tendría en la continuación, y Bill Roper de todo el voice acting. Aquí, a diferencia también de *Dune*, las unidades tenían más diálogos, que además incorporaban chistes si uno las "pinchaba" (cliquear varias veces) para seguir hablando. Esto era crucial, ya que querían construir un mundo de *sword & fantasy* pero quitándole la solemnidad, haciéndolo divertido y exagerado a la vez.

En cuanto a la jugabilidad, los cambios no fueron demasiados, pero sí marcaron el rumbo de todos los RTS siguientes. Se incorporaba la selección múltiple de unidades (¡aunque solo de a 4!), pero sin implementar la utilización del clic derecho para las acciones de unidades. También se sistematizaba el concepto de árboles de tecnología y upgrades de unidades, se agregaban misiones con objetivos puntuales más allá de eliminar al contrincante y se incorporaba la *fog of war* o "niebla de guerra": solo cuando una unidad nuestra recorría el mapa podíamos ver lo que allí había. Y cuando la unidad ya no estaba, veíamos una "neblina"; es decir, veíamos el mapa, pero no sabíamos qué estaba ocurriendo en ese momento. Puntualmente, esta feature fue algo que quedó en muchos RTS (*Age of Empires*, por citar uno conocido) y se convirtió en una marca del género. Aunque la característica que lo transformaría en una *killer app* sería, sin lugar a dudas, la posibilidad de jugar online. Los módems eran cada vez más populares, sobre todo desde el éxito rotundo de *Doom*; pero además avanzaban los protocolos de red a base de cable coaxial que permitían competir uno a uno en una red local. Por estas razones, Blizzard no dudó en incorporar un modo multiplayer al juego, iniciando así, sin saberlo, su emporio de juegos online.

Westwood strikes backs

La salida de Warcraft no pasó desapercibida para el estudio detrás de *Dune II*; la primera reacción fue obvia: "nos chorearon"; y si bien un poco de razón tenían, la historia de la cultura humana es la historia del remix. No es que Westwood se haya dormido en los laureles; apenas terminaron con *Dune II* se pusieron a trabajar en el desarrollo de su megaéxito *Command & Conquer*, que no continuaba la franquicia de *Dune* por un tema de licenciamiento. Blizzard, que cosechó no solo premios, sino mucho dinero con *Warcraft*, comenzaba ya en paralelo el desarrollo de una continuación del juego, al mismo tiempo que el proyecto de Diablo (ver **Replay** #29) comenzaba a incorporarse al estudio. En este ambiente de intensidad, cruncheo y delirio por el éxito y competencia con Westwood comenzó a desarrollarse *Warcraft II: Tides of Darkness*.

Originalmente, Blizzard pensó en llevar el juego más hacia el lado de la tecnología y la guerra moderna; las primeras imágenes filtradas de *Command & Conquer* les hicieron pensar en mezclar lo que ya habían hecho y sumarle tecnología moderna: aviones de combate, tanques, rifles y tiros al por mayor. Pero por suerte esta idea no prosperó, probablemente gracias a la visión artística de Didier y Metzen; este último, fundamentalmente, fue el encargado de seguir expandiendo ese lore que ya se había creado anteriormente y que quedaría totalmente desconectado narrativamente si se pasaba a un mundo con fusiles y bombas modernas. Pero mientras Blizzard desarrollaba y cruncheaba, Westwood, que ya venía trabajando desde hacía unos años, lanzaba *Command & Conquer* en septiembre de 1995 (ver #11), tan solo 10 meses después del primer *Warcraft*. El éxito sería total y la empresa se alzaría con galardones y las miradas de todos gracias a un título exquisitamente pulido que utilizaba todo el potencial de los gráficos en Super VGA, cinemáticas en FMV y banda sonora a cargo del ya reconocido músico del estudio Frank Klepacki.

Warcraft II: ahora con más ogros

Para no dormirse en los laureles, Blizzard se puso de lleno a cruncheear en su nuevo juego. La batalla contra Westwood traería consigo un período maravilloso de auge de los RTS, donde cada empresa trataría de hacerse con el trono, generando distintos tipos de juegos. Pero Blizzard no quería reinventar la rueda sino mejorar lo que no había funcionado de *Warcraft I* y explotar todo lo que lo había hecho tan exitoso. Justamente una de las razones del éxito había sido el modo multiplayer. *Warcraft II: Tides of Darkness*, que vería la luz en diciembre del 95, mejoraría ese apartado, permitiendo batallas entre varios jugadores. Blizzard, que en paralelo trabajaba con Condor (en serio, ¡vean el #29!) en la salida de *Diablo*, también desarrollaba Battle.net, una plataforma para poder jugar online sin tener que hacer ninguna manganeta. Pero mientras tanto, los jugadores podían optar por utilizar un servicio de terceros, como Kali (muy popular en los 90), que permitía conectar a usuarios a través de Internet usando sus conexiones de módem.

No solo de multiplayer vivía el gamer de aquella época. Uno de los cambios más impactantes en el juego es la utilización, al igual que *Command & Conquer*, de gráficos de alta resolución, que le daban un nivel de detalle y colorido que dejaba muy atrás a su predecesor; nuevamente es Didier, como líder del equipo productor y de arte, el encargado de generar esos sprites tan maravillosos que parecen simplemente dibujados a mano en la pantalla. Retratos de personajes, unidades, edificios, todo se veía increíble gracias a la resolución de las ya comunes placas Super VGA. En

FOTO CARNET. El arte de Sam Didier poniéndole rostro e identidad a todo el mundo de *Warcraft*.

POR LA HORDA. El increíble arte gráfico de Chris Metzen mostrando cómo son los orcos.

▪ *UPGRADE COMPLETE*

LA PRIMERA VERSIÓN DE *WARCRAFT II* TENÍA UNA IA QUE DEJABA MUCHO QUE DESEAR; SI UNO CONOCÍA LOS TIEMPOS DE LA COMPUTADORA, TODO RESULTABA SENCILLO. CON LA SALIDA DE BATTLE.NET, BLIZZARD ARMÓ UN NUEVO BUNDLE PARA *WARCRAFT II* CON SU EXPANSIÓN Y SOPORTE PARA EL NUEVO SERVICIO, AL CUAL LE SUMARON ALGUNAS CORRECCIONES EN LA IA, MEJORARON ASPECTOS DE LA INTERFAZ (AHORA PODÍAS VER EL ESTADO DE LAS GRANJAS EN LA UI), SE AGREGÓ LA ASIGNACIÓN DE GRUPOS DE UNIDADES CON LA COMBINACIÓN CTRL + NÚMERO Y SE AGREGARON MÁS MAPAS PARA EL MULTIPLAYER. EN LA ACTUALIDAD, GOG.COM LANZÓ UN BUNDLE DE *WARCRAFT II* CON LA RESOLUCIÓN MEJORADA Y LA POSIBILIDAD DE JUGAR VÍA ETHERNET.

WARCRAFT FUE UN MAZAZO DE ORCO EN LA CARA DESPERTÁNDOTE A LA REALIDAD DE LOS RTS.

■ *WARCRAFT, LA AVENTURA GRÁFICA*

EN SIMULTÁNEO AL LANZAMIENTO DE *THE DARK PORTAL*, BLIZZARD COMENZABA A DESARROLLAR *WARCRAFT ADVENTURES: LORDS OF THE CLANS*, UNA AVENTURA GRÁFICA DONDE SE NOS PRESENTA POR PRIMERA VEZ A THRALL, EL HÉROE ORCO DE *WARCRAFT III*. EN ESTE MUNDO POSDERROTA DE LA HORDA, LOS ORCOS SOBREVIVIENTES DE AZEROTH VIVEN EN LA ESCLAVITUD Y THRALL NOS MUESTRA CÓMO, EN REALIDAD, LOS ORCOS ERAN PACÍFICOS HASTA QUE FUERON TENTADOS CON LA MAGIA NEGRA DE LOS DEMONIOS. LAMENTABLEMENTE, EL JUEGO SE CANCELÓ EN EL 98 PESE AL HYPE QUE VIVIMOS A TRAVÉS DE LAS REVISTAS. EN 2016 SE FILTRÓ UNA VERSIÓN JUGABLE, QUE ES SUMAMENTE BELLA EN SUS ANIMACIONES, PERO BASTANTE ABURRIDA COMO AVENTURA GRÁFICA.

cuanto al gameplay y las mecánicas, no cambiaba mucho, solo lo necesario para corregir errores: ya se podía seleccionar hasta 9 unidades, se implementó el clic derecho para las acciones, se simplificó la UI, se quitó la necesidad de armar caminos para construir edificios y se agregaron dos tipos de unidades más: navales y áreas. Didier había querido esto para el *Warcraft I*, pero no se había podido implementar; de hecho, si prestamos atención a la tapa del juego, veremos que tanto el orco como el humano llevan un pañuelo y un gorro de marinero, en clara señal a la incorporación de barcos. Esto significaba el agregado de un recurso más, el petróleo: originalmente se había pensado en la extracción de piedra, pero se descartó, aunque se dejó la piedra como elemento de los escenarios.

En esta entrega la historia se expande.

LA BATALLA CONTRA WESTWOOD TRAERÍA CONSIGO UN PERÍODO MARAVILLOSO DE AUGE DE LOS RTS, DONDE CADA EMPRESA TRATARÍA DE HACERSE CON EL TRONO"

Ahora sabemos que los orcos forman parte de la Horda, y los humanos de la Alianza; los primeros están comprendidos por orcos, ogros, trolls, goblins, dragones y death knights, caballeros humanos muertos y resucitados con magia negra; los segundos cuentan con humanos, elfos, magos, hipogrifos, gnomos y enanos de increíble similaridad con los vikingos de *The Lost Vikings*. Ahondar en la historia requeriría un número entero (ver recuadro), pero sí podemos decir que, tras la caída de Stormwind, los humanos se reagruparon en el reino de Lordaeron y la Horda volvió a abrir el Dark Portal dispuesta a reventar todo. Para contarnos todo esto, nos acompañan el hermoso arte gráfico de Chris Metzen, que realizó a una serie de dibujos que son ya un ícono de esta época de Blizzard.

Más allá del portal oscuro

Warcraft II fue un éxito rotundo. Al salir, estaba solo detrás de *Myst*, que lideraba las ventas. En tan solo tres meses vendió 500 mil unidades y a 9 meses de su salida la cifra había ascendido a 1,2 millones de copias. En una época en la que todos querían ser el próximo *Doom*, lograr un éxito en un RTS no era poca cosa. Además, no debemos olvidarnos de que esto sucedía en paralelo a la salida de *Diablo*, otro exitazo de inspiración metalera. Pero mientras, había que seguir afilando las hachas, y para eso Blizzard preparaba la expansión del *Warcraft II*, *Beyond the Dark Portal*, que nos incorporaba una campaña más para cada raza, más mapas multiplayer y agrandaba el universo del juego. Ahora nos adentrábamos en el portal que había traído a los orcos y cruzábamos hacia su mundo, Draenor, para liquidar de una vez y para siempre la amenaza de la Horda.

La expansión fue simplemente eso, un agregado de misiones que no cambiaba demasiado las cosas. De hecho, lo que se le criticaba en algunas revistas era el desbalance del juego. *Warcraft I* era un juego completamente balanceado, porque tanto humanos como orcos tenían las mismas unidades: solo variaban las magias de las unidades, que también estaban bien equilibradas en poder. Pero en *Warcraft II* la incorporación de los ogros magos y su magia bloodlust (sed de sangre) torció ese fino balance, ya que con eso las unidades aumentaban su daño exponencialmente. Los humanos, en contrapartida, tenían la habilidad de Heal (curar), que, si bien utilizando las hotkeys y siendo veloz podía ser una gran ventaja, no tenía comparación con el daño producido por las unidades con la sed de sangre.

Pero quizá la mayor incorporación de esta expansión hayan sido las unidades heroicas. *Warcraft I* ya las había presentado: Lothar, el rey humano, o Garona, la semiorca espía. En *Warcraft II* también se hicieron presentes, pero en ambos casos estas unidades no presentaban ninguna diferencia ni mejora, eran igual o peores que las demás. En cambio, en la expansión, los héroes y heroínas son mucho más fuertes que las otras, poseen voces únicas y forman parte crucial de gran parte de las misiones del juego. Este concepto de unidades heroicas, que se inició tímidamente con la primera parte, comenzó a delimitar una mecánica que se expandiría en *Starcraft* y fundamentalmente en *Warcraft III*.

Orcos volando en el (ciber)espacio

Todo lo que sigue a *Warcraft II* es una historia de éxito tras éxito, que requeriría varios números aparte. Apenas terminaron con la expansión, comenzaban a desarrollar la idea de *Starcraft*, que originalmente se presentó con el mismo motor de *Warcraft II*, siendo mostrado en la E3 de 1996. Esa versión no generó expectativas; de hecho, el comentario general fue algo así como "ah, son orcos en el espacio". Esto hizo que rápidamente reformularan todo el motor y el juego en sí, fletando la idea de orcos espaciales y mutándolos en los terribles zergs, que además convivían con los terran y los protoss. Esta lógica de tres razas venía a superar ampliamente los errores de balanceo de los juegos anteriores: ahora cada raza tenía unidades específicas que permitían estrategias puntuales. *Starcraft* salió en marzo del 98 en un ambiente de crunch tan violento que Bob Fitch, el programador estrella de Blizzard, asistió al nacimiento de su hija con su portátil sobre las piernas, sin dejar de codear un minuto.

Desde sus tímidos inicios, Blizzard fue gestando una identidad propia. Primero, con una estética marcada; luego, con una manera de jugar que fue pionera: son ellos los reyes indiscutibles del juego masivo online. Battle.net, que salió con *Diablo* y explotó tremendamente con *Starcraft*, transformó a este último en el estándar de los RTS competitivos online. La cosa no cambiaría mucho hasta la salida de *Warcraft III*. Al igual que había sucedido en otras veces, esta entrega de *Warcraft* no solo fue un éxito rotundo, sino que además permitió la creación de un género que al día de hoy es de lo más jugado y que en sí mismo cimentó el universo de los esports: los MOBA. Fue en los servidores de Battle.net donde surgió el mapa custom *Defense of the Ancients* (DOTA, como dicen los jóvenes), que, a su vez, fue inspiración directa para el ultramasivo *League of Legends* de Riot Games (el que le roba a un ladrón...). Como si esto fuera poco, Blizzard transformó su saga emblema en un MMORPG, *World of Warcraft*, que salió en 2004 y en su momento más próspero supo tener una base de 8 millones y medio de jugadores que pagaban mensualmente la suscripción al juego. En definitiva, Blizzard supo ser una empresa que paso a paso construyó un universo y emporio del videojuego por sí misma, al punto de torcer la historia misma del medio. Y todo basándose pura y exclusivamente en su inmenso lore, que tímidamente se inició con tres vikingos que se hallaban perdidos en el espacio y el tiempo y todavía hoy inspira linajes de orcos interplanares.

CLÁSICA. Excelente publicidad de *The Lost Vikings*.

LOS FUNDADORES. Unos jóvenes Frank Pearce (abajo, izq.), Allen Adham (arriba, izq.) y Mike Morhaim (derecha) posando para la cámara.

▶ LICENSED BY

TIROS, LÍOS, COSA GOLDA

Cuando en Japón todos se subían al tsunami del desarrollo de videojuegos, hubo una empresa que lo intentó todo hasta que, de tanto tirar, metió unos cuantos balazos.

POR EZEQUIEL VILA

A principios de los 80, en Japón, el equivalente a cobrar una indemnización porque te echaban de Segba y ponerte un taxi o abrir un parripollo era armar una compañía de videojuegos. Así les pasó a los trabajadores de dos compañías, Orca y Crux (o Clax, dependiendo de la transliteración), que realizaron algunos pocos e ignotos videojuegos, pero generaron el suficiente conocimiento como para que buena parte de sus equipos se incorporara a Toaplan, una empresa que sí dejaría una huella (o un surco en los cielos) lo suficientemente grande.

Despegue

Toaplan (mejor conocida como Toa Planning por entonces) era una empresa fundada en 1979 para dedicarse a la mantención y distribución de equipos de arcade. En 1984, el equipo de Crux había lanzado con la ayuda de Taito su único proyecto, el shoot 'em up *Gyrodine*, un vertical scroller de tiros y helicópteros, pero, a pesar de que el juego andaba bien, la compañía estaba hasta el cuello de deudas y no pudo evitar la bancarrota. El chisme dice que un día entraron los yakuzas a patear escritorios y buscar al dueño por la plata que les debían, bajo la mirada atónita de programadores y diseñadores. Al tener contactos con Taito por su participación en la distribución y mantenimiento de

gabinetes, Toaplan vio la oportunidad para finalmente abrir su propia división de videojuegos y meterse de lleno en el suculento mercado del software. Así que varios de los trabajadores que habían pasado por la ruina, primero de Orca y luego de Crux, se incorporaron para formar la flamante nueva división de software de Toaplan ese mismo año. Toaplan se caracterizaría en la siguiente década por perfeccionar y subirle el volumen al género de su vuelo de bautismo con Crux, creando un puñado de los mejores shooters verticales que conocimos en arcade y prácticamente consolidando el género *bullet hell*. Pero habría algunos desvíos más que interesantes en su camino.

Luego de dos títulos exclusivos para Japón en 1984, el primer hit de la compañía fue *Tiger Heli* (1985), un vertical scroller de tiros y helicópteros que la rompió en arcade y conoció varios porteos. La acción de disparos por el aire con los que se podía dañar estructuras en la tierra fue más que bien recibida en el momento y abrió la senda para que la compañía realizara varios de estos proyectos. Le seguirían *Guardian* (1986), *Flying Shark* y *Twin Cobra* (1987) y *Truxton* (1988), siempre de la mano de Taito como publisher y algunas veces sin utilizar el nombre Toaplan sino la firma Romstar. Estos juegos, esencialmente variaciones sobre las mecánicas de *Tiger Heli*, fueron introduciendo mejoras en animación, sprites más detallados y con

TOAPLAN

EL PRIMER HIT DE LA COMPAÑÍA FUE *TIGER HELI* (1985), UN VERTICAL SCROLLER DE TIROS Y HELICÓPTEROS QUE LA ROMPIÓ EN ARCADE Y CONOCIÓ VARIOS PORTEOS.

mejores trabajos de color y sombra. Pero lo realmente importante: cada vez más balas (como iba dictando la tendencia del momento) y, sobre todo, un soundtrack del carajo. Lo que sucede es que sus dos programadores estrella, Uemura Tatsuya y Yuge Masahiro, eran originalmente compositores, por lo que los juegos tenían incorporado en su corazón el beat al que iban a sonar. Nada como

▪ EN UN INGLÉS DE MIERDA

QUIZÁS ES EL LEGADO MÁS IMPORTANTE DE TOAPLAN NO SEA EN EL ÁMBITO DEL VIDEOJUEGO PROPIAMENTE DICHO SINO EN LA CULTURA POPULAR. EL PORT PARA SEGA DE *ZERO WING* INCLUÍA UNA LARGA SECUENCIA INTRODUCTORIA EN LA QUE SE NOS PRESENTABA EL ARGUMENTO EN UN POBRÍSIMO INGLÉS. LA "CINEMÁTICA" CULMINABA CON EL ANTAGONISTA ANUNCIANDO QUE "ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US" (ALGO ASÍ COMO "TODA SU BASE SON PERTENECEN A NOSOTROS"). LA IMAGEN SE VOLVIÓ UNO DE LOS PRIMEROS MEMES Y DIO LUGAR A UNA MILLONADA DE USOS A LO LARGO Y A LO ANCHO DE LA INTERNET AÚN HASTA HOY. TAL ES LA VIGENCIA DEL MEME QUE, CUANDO EN FEBRERO DE ESTE AÑO BITWAVE GAMES LANZÓ PARA STEAM UNA REMASTERIZACIÓN DE *ZERO WING* SIN LA INTRO (ERA LA VERSIÓN DE ARCADE), LA GENTE SE VOLVIÓ LOCA, LLOVIERON LOS TUITS, LA COBERTURA MEDIÁTICA Y FINALMENTE TUVIERON QUE AGREGARLA EN UN PARCHE GRATUITO QUE SALIÓ EN MARZO.

esquivar tiros y darle duro al botón de disparo al ritmo de la música electrónica más manija de la Tierra.

Ahora, no todo fue balacera para los muchachos de Toaplan. En este período también realizaron *Mahjong Sisters*, un juego de mahjong en el que el jugador se enfrenta a un grupo de señoritas ilustradas (hermanas, deducimos del título) que se van sacando la ropa a medida que gana. Clásico japonés, si los hay. Y también incursionaron en el género plataformero con *Wardner*, que podría ser descrito como el amigo simpático y medio fiero del *Ghost 'n Goblins*.

Surcando el firmamento

A pesar de que no les fue nada mal con esas dos apuestas, el género de los shooters seguía creciendo y Toaplan se estaba haciendo con buena parte de ese nicho, recibiendo más empuje por parte de Taito con cada juego.

Así fue como 1989 los encontró lanzando algunos de sus títulos más famosos, como *Hellfire* (¡que es horizontal!), *Twin Hawk*, *Zero Wing* (ver recuadro) y *Fire Shark*. Entre la Segunda Guerra Mundial y el sci fi, estos juegos son considerados verdaderas glorias del disparo y fueron una vidriera importante para Taito en las salas recreativas del mundo. Además de innovar en calidad gráfica y sonora, el gameplay de estos shooters se volvió increíblemente estratégico, contando con un game design muy afinado que para prosperar obligaba a buscar el pasillo correcto por el cual esquivar las balas titilantes y acertar al momento exacto para activar una bomba que limpiara la pantalla. Estas mecánicas desafiantes y balanceadas le valieron a Toaplan hacerse un nombre en la carrera de los *bullet hell*.

Pero fieles a su espíritu de probar suerte, en 1990 Toaplan saldría con una propuesta distinta para arcade que aún hoy figura entre los títulos más recordados de la época: *Snow Bros*. Desde el *Tumblepop* de Data East hasta el *Bubble Bobble* de Taito (socio que cortaron de esta aventura), existían juegos de mecánicas parecidas. Pero el manejo de la física y el mundo colorido del juego lo dotaron de una identidad única que lo hizo destacarse en el mundo del arcade y llevó a que la propia Capcom adquiriera los derechos para portearlo a NES y Gameboy. *Snow Bros.* es, sin duda, un título de arcade que perdura en nuestra conciencia fichinera con el paso de los años por su gran calidad, el espectacular diseño de personajes y una mecánica bien pulida, pero extrañamente vino de la mano de una compañía de shooters. Respeto.

ENMA DAIO. Un arcade con espíritu de feria.

Aterrizaje forzoso

Lamentablemente, la historia de Toaplan a partir de este punto se vuelve más accidentada. Siguieron sacando varios shooters y otras ideas locas, pero nada del renombre de los anteriores. De a poquito, Taito les fue soltando la mano y el ambiente de trabajo era muy caótico: por lo que cuentan ex empleados en entrevistas, les gustaban mucho las motos, el escabio y jugar al pool en vez de laburar. También cuentan anécdotas de viajes de trabajo en los que alguno terminaba en pelotas nadando en el río. Verdaderamente, lo que uno espera cuando le dicen "buen ambiente de trabajo" (?). Por desgracia, no pasó mucho tiempo sin éxitos de calibre hasta que la plata empezó a faltar.

Para colmo, uno de sus últimos proyectos, el *Enma Daiō* (para el que sí contaron con Taito), se trataba de una máquina súper experimental y rara. El juego era una suerte de detector de mentiras en el que metías un dedo y te medía las pulsaciones a la vez que contestabas preguntas "incómodas". Si la máquina percibía que mentías, Enma Daio (un dios budista que decide el destino de las almas) se calentaba y te vendía adelante de tus amigos. Japón, no lo entenderías (?). Este proyecto y sus requerimientos de hardware le terminaron saliendo carísimo a la compañía y fue un fracaso con el público, por lo cual las pérdidas serían enormes.

Toaplan no se llegaría a recuperar jamás y en ese mismo 1993 cerraría sus puertas, no sin antes lanzar la horripilante secuela *Snow Bros. 2: With New Elves*! La mayoría de sus trabajadores, nuevamente, apuntaría a nuevos rumbos. Algunos de ellos, esta vez sí, a ser los dueños del parripollo y fundar CAVE, Gazelle y Takumi, algunas de las que mantuvieron viva la llama de los *bullet hell* en los años siguientes. Actualmente, la Tatsujin co. es dueña de los derechos de sus juegos y los licencia para consolas modernas (a excepción de *Mahjong Sisters* y *Enma Daiō*).

NUNCA LO JUGASTE. E hiciste bien.

¿FALTA MUCHO PARA EL OVULO?. Flaco, estamos en un shooter horizontal de Toaplan.

***SNOW BROS.* ES, SIN DUDA, UN TÍTULO DE ARCADE QUE PERDURA EN NUESTRA CONCIENCIA FICHINERA CON EL PASO DE LOS AÑOS POR SU GRAN CALIDAD.**

PT.8

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Nueva entrega del, al parecer, inagotable catálogo del arte argentino en videojuegos.

POR NATY AQUINO

KICK OFF - ENJOY

0058>XXX020KOFF-FD

UN'ESTATE ITALIANA: EN LAS VÍSPERAS DEL MUNDIAL DE ITALIA 90, APARECE ESTA MARQUESINA SIMPLE PERO BIEN REPRESENTATIVA DE AQUEL MUNDIAL AL QUE LLEGÁBAMOS CAMPEONES DE MÉXICO 86 GRACIAS A DIEGO; SEGURAMENTE SE LA VEÍA EN LOS LOCALES DE ENJOY POR BUENOS AIRES.

KUNG-FU MASTER - ANA MARÍA

0059>ANA027KFM-FD

SECUESTRO Y PATADAS: EN COMPARACIÓN CON LA VERSIÓN ORIGINAL, APENAS SE ELIMINÓ LA MARCA DE DATA EAST Y LO DEMÁS ES UN CALCO DE ANA MARÍA CON PEQUEÑAS VARIACIONES DE COLORES DE ESTE CLÁSICO BEAT 'EM UP DESARROLLADO, EN SU VERSIÓN ARCADE, POR IREM.

METEGOL MESAGOL - GENÉRICA

0060>XXX021MSG-FD

MOLINETE CON MONSTRUOS: UNA DE LAS MARQUESINAS MÁS RARAS QUE NOS LLEGARON A LA REDACCIÓN GRACIAS A ROBERTO RECONTRA PAC-MAN (YA VERÁN MÁS MATERIAL QUE ÉL NOS HA PRESTADO) DE LA FAMOSA EMPRESA MESAGOL, DEDICADA A LA FABRICACIÓN DE FICHEROS MONEDEROS Y ARTÍCULOS PARA METEGOLES, ENTRE OTROS. EN LA MARQUESINA SE APRECIA UN MONSTRUO DISFRAZADO DE ARQUERO INTENTANDO ATAJAR UNA PELOTA CON UNA COMBA MÁGICA COMO LA MISMA MARQUESINA. TREMENDA.

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

MS. PAC-MAN CON FANTASMAS

0061>XXX022PCM-FD

MISS BOOTLEG: VAYA A SABER UNO CUÁNTAS MARQUESINAS GENÉRICAS SE HICIERON DE ESTE CLÁSICO QUE ABUNDÓ Y ABUNDA EN TODO NUESTRO TERRITORIO. EN ESTA OCASIÓN, SE INTENTÓ COPIAR LA POSTURA DE LA SEÑORITA, PERO SE SUMARON TRES FANTASMAS UN TANTO HAMBRIENTOS CON UNOS DIBUJOS A MANO MUY SIMPÁTICOS.

NIGHTOWL - GENÉRICA

0062>XXX023NGO-FD

EL BUHO DE CACHO CASTAÑA: OTRA DE LAS RAREZAS QUE PUDIMOS CAZAR ALLÁ POR EL PROFUNDO OESTE DEL CONURBANO BONAERENSE: EL DESCONOCIDO LOCAL DE NIGHTOWL ENTRETENIMIENTOS PRESENTA UN BÚHO TRASNOCHADO, FORRADO EN CUERO Y ACCESORIOS, QUE BUSCA SALIR DE JODA MÁS QUE TRAER ALIMENTO A SU NIDO. MAGIA Y SOBERBIA DE AUTOR DESCONOCIDO.

OUT RUN

0063>XXX0240TR-FD

¡SUBITE, SENTATE, CALLATE Y AGARRATE: PARECIDA A LA ORIGINAL, AUNQUE SE CAMBIÓ LA MÍTICA FERRARI TESTAROSSA ITALIANA POR UN BMW Z1 ALEMÁN DONDE LE ESTAMPARON EL CABALLO TANO PARA QUE NO DESENTONARA Y SE INTERPRETARA COMO EL ARTE ORIGINAL. ENGAÑIFA DE AQUELLAS, PERO LLENA DE COLOR Y FRESCURA COMO ESTE GRAN CLÁSICO DE 1986 A CARGO DE SEGA.

TERRA CRESTA

0064>XXX025TCR-FD

NAVECITA FLOJA DE PAPELES: BASTANTE FULERA RESPECTO A LA ORIGINAL, PERO UNA VERDADERA RELIQUIA NACIONAL PINTADA A MANO DEL SUCESOR DE *MOON CRESTA* QUE VIO LA LUZ ALLÁ POR 1980.

WONDER BOY VIDEO JOE

0065>XXX026WDB-FD

FALOPA BOY: ESCANEADA EN EL MÍTICO LOCAL DE VIDEO JOE EN VILLA GESELL EN MARZO DE 2023, ESTA MARQUESINA ALTERA HASTA A LOS MEJORES SPEEDRUNNERS QUE BUSCAN TERMINAR ESTE JUEGO RÁPIDAMENTE CON SU TIPOGRAFÍA IMPONENTE Y DESALINEADA COMO ASÍ SUS PERSONAJES. TENEMOS UNA VARIANTE IGUAL PERO DEL WONDER BOY IN MONSTER LAND QUE LA PUBLICAREMOS EN ALGÚN MOMENTO.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SCALONETA DELUXE

Campeones de América, del mundo y de los 16 bits. ¡Aprendé el truco que hace llorar a Mbappé!

POR GBOT

A meses de haber levantado la tercera, somos millones los que seguimos pensando en el Mundial de 2022 y en la final de Argentina contra Francia, un partidazo en el que Argentina jugó tan bien que tranquilamente podría haber hecho tres o cuatro goles más y hubiera sido un resultado creíble. ¿Y qué tal diez goles más? ¿Y cincuenta? ¡No te quedes con la duda! Hoy te vamos a enseñar a hacer todos los goles que quieras en el *International Superstar Soccer Deluxe* de Super Nintendo, porque primero está el fútbol y segundo Francia.

Este truco es tan fácil de ejecutar que seguro lo aprendés en menos tiempo de lo que duró Griezmann en cancha en la final. Podés hacerlo en cualquier partido y contra cualquier equipo, incluso contra selecciones menores que no llegaron al mundial como Chile o que no pasaron de fase de grupos como México. Así que elegí tu rival preferido, tu cancha favorita y dale al Start nomás.

Una vez empezado el partido, lo primero que tenés que hacer es conseguir un lateral a favor. Cuando nuestro jugador vaya a sacar el lateral, apretá Select hasta que se abra el menú. Acá tenés que entrar en "Key configuration" y cambiar "Keeper" de "Auto" a "Semi Auto". Ahora, salí del menú y apretá L y R al mismo tiempo para controlar al arquero (vas a poder ver cómo se mueve en el mapa). Lo que tenés que hacer es llevar al arquero hasta el lugar desde donde estás sacando el lateral, pero del lado de afuera de la cancha (como se ve en la imagen). Entonces, tirá el lateral para donde está el arquero e interceptá la pelota. Si lo hiciste bien, vas a poder moverte con la pelota por fuera de la cancha y avanzar hasta atrás del arco rival. Cada vez que toques la red desde el lado de afuera, el locutor va a festejar. Aunque el resultado se mantenga igual en el marcador, el juego va a contar cada una de esas veces que toques la red como un gol. Una vez que te canses de hacer goles de esta manera, solo te queda entrar al área, esquivar al arquero y patear al arco para meter un último gol. En ese momento se va a actualizar el marcador, mostrando todos los goles que hiciste.

AUNQUE EL RESULTADO SE MANTENGA IGUAL EN EL MARCADOR, EL JUEGO VA A CONTAR CADA UNA DE ESAS VECES QUE TOQUES LA RED COMO UN GOL.

¡Eso es todo! Tené en cuenta dos cosas: una es que si no hacés ese último gol que te explicamos, es posible que el juego no cuente todos los goles que el locutor gritó, así que asegurate de meterlo. Lo otro a tener en cuenta es que después de algunas decenas de goles el juego empieza a confundirse y le anota goles al rival, así que guarda con excederte o vas a tiempo suplementario.

Argentina Presidencia
Ministerio de Obras Públicas

+2 millones
accedieron a cloacas y agua segura
por primera vez

Detrás de ese dato, más argentinas y argentinos mejoran sus condiciones de vida.

primero la gente

mapainversiones.
obraspublicas.gob.ar